

VIDEOJUEGOS Y SUBALTERNIDAD, UNA INTRODUCCIÓN

VIDEOGAMES AND SUBALTERNITY, AN INTRODUCTION

RUTH GARCÍA MARTÍN

UNIVERSIDAD DE CASTILLA-LA MANCHA

ARTÍCULO RECIBIDO: 02-12-2017 | ARTÍCULO ACEPTADO: 03-04-2018

RESUMEN:

El concepto de subalterno desarrollado por Gramsci implica una integración diferencial y subordinada dentro del tempo del capital, definiéndose el estado de subalternidad, una de las características fundamentales de las clases dominadas, como la condición subjetiva de subordinación en el contexto de la dominación capitalista. La experiencia subalterna sería la interiorización y aceptación relativa de los presupuestos de la élite moral e intelectual de un determinado momento histórico y, al mismo tiempo, su contraparte de resistencia frente a esta hegemonía (dominación). Entender el concepto de hegemonía como una teoría del espacio público y de cómo nos posicionamos dentro de él nos permite repolitizar el medio del videojuego. A partir del pensamiento de Gramsci podemos entender que los videojuegos son un campo ideológico en disputa entre varios grupos sociales y que la reapropiación del medio posibilita su uso como herramienta de emancipación.

ABSTRACT:

The subaltern concept developed by Gramsci implies a differential and subordinate integration within the tempo of capital, defining the state of subalternity, one of the fundamental characteristics of the dominated classes, as the subjective condition of subordination in the context of capitalist domination. The subaltern experience would be the internalization and relative acceptance of the assumptions of the moral and intellectual elite of a given historical moment and, at the same time, its counterpart of resistance to

Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital

Vol. 7 (1), 2018: 304-334

ISSN: 2254-4496

<http://revistacaracteres.net>

this hegemony (domination). Understanding the concept of hegemony as a theory of public space and how we position ourselves within it allows us to re-politicize the medium of the videogame. From the ideas of Gramsci we can understand that videogames are an ideological field in dispute between various social groups and that the re-appropriation of the medium makes possible its use as a tool of emancipation.

PALABRAS CLAVE:

Videojuegos, subalternidad, identidad, subjetividad, emancipación

KEYWORDS:

Video games, subalternity, identity, subjectivity, emancipation

Ruth García Martín. Crítica Cultural y profesora de la Universidad de Castilla-La Mancha. Es colaboradora de Arsgames e integrante del grupo de investigación Visu@ls.

Este artículo no hubiera sido posible sin las aportaciones de la doctora Begoña Cadiñanos Martínez.

1. Introducción

Dentro de los Game Studies el término mayormente utilizado para designar a los colectivos no hegemónicos, o dominantes, en la mayoría de los textos relacionados con la representación es el de colectivos marginalizados. Son grupos percibidos como el “Otro” y es por esta razón que se los percibe como inferiores, invisibles, su voz está desautorizada y no son escuchados, es decir, tienen persistentemente una posición no dominante en asuntos políticos, sociales y culturales (Lundedal, 2015: 3).

La importancia de las representaciones radica, como afirma Mary Nash, en que

[l]as representaciones culturales posibilitan el desarrollo, tanto de discursos de legitimación propia, como de subalternidad de determinados sectores sociales [...] No se trata de elementos culturales estáticos, ahistóricos e inmutables, sino de sistemas de representaciones que, en cada tiempo y contexto social, cambian y se reelaboran mediante imágenes, modelos, creencias y valores. (Nash, 2008: 13)

Las representaciones culturales son esenciales, por tanto, dentro de la configuración de las dinámicas sociales como demuestran los trabajos de Gramsci (1981), Bordieu y Passeron (1996), Fraser (1997), Bourdieu (1999, 2007), Said (2002), Nash (2008) o Modonesi (2010), entre otros. La discriminación y exclusión de colectivos considerados no hegemónico o marginalizados implica para Nancy Fraser un problema de injusticia simbólica, relacionado con los patrones sociales de representación, comunicación e interpretación de la realidad, que

[...] incluye la *dominación o imperialismo cultural* (estar sometido a patrones de interpretación y comunicación asociados con otra cultura y extraños u hostiles a los propios); el *no reconocimiento* (invisibilización a través de las prácticas representacionales, interpretativas y comunicativas autorizadas de la propia cultura); y el *irrespeto* (ser agredido, calumniado o menospreciado habitualmente en las representaciones culturales públicas estereotipadas o en las interacciones cotidianas). (Fraser, 1997: 22)

En términos de Pierre Bordieu, este no-reconocimiento simbólico asociado a los intentos de invisibilización, exclusión y negación está relacionado con la violencia simbólica ejercida por los grupos dominantes (Bordieu y Passeron (1996), Bordieu (1999, 2007)). A partir de su concepto de *campo social*, el lugar donde se producen la lucha entre dominados y dominadores, podemos entender que las configuraciones relacionales entre los diversos grupos son dinámicas. Es importante recalcar que para el sociólogo francés al estar el pensamiento de los dominados estructurado según las categorías mentales definidas y heredadas de la clase dominante se promueve una jerarquización entre ambos.

En el pensamiento de Antonio Gramsci estas categorías y las tensiones que se establecen entre ellas se elaboran a partir del concepto de experiencia de la subordinación entendida como la asimilación o internalización de los valores de la clase dominante (Gramsci, 1981). Ajustar la conceptualización del concepto de hegemonía propuesto por Fron *et al.* (2007) bajo el epígrafe *Hegemony of Play* dentro de la noción gramsciana del mismo supone una reflexión sobre la definición del mismo. O damos por válida su acepción como sinónimo del poder o consideramos que es ante todo una teoría del espacio político y de las luchas por posicionarnos en él (Villalobos-Ruminott en Beverley 2011: 10)

en relación a la cultura del juego y su papel en la configuración actual de la sociedad.

Dicho de otro modo, al apoyarnos en el binomio conceptual de dominación (hegemonía) y subalterno gramsciano podemos centrar de nuevo el debate en la naturaleza ideológica del medio y sus consecuencias sociales. A partir del pensamiento de Gramsci podemos entender que los videojuegos son un campo ideológico en disputa entre varios grupos sociales y que la reapropiación del medio posibilita su uso como herramienta de emancipación.

2. Subalternidad: de Gramsci a Spivak pasando por Beverley

Antonio Gramsci desarrolló el concepto de *subalterno* y la noción de subjetividad subalterna, desplazando hacia las relaciones sociopolíticas su primigenio origen militar, en los *Cuadernos de la Cárcel* (Gramsci, 1999). En la nota denominada *Historia de la clase dominante e historia de las clases subalternas* (Gramsci, 1999: Tomo 3, 27) define el estado de subalternidad como la condición subjetiva de subordinación en el contexto de la dominación capitalista y como una de las características fundamentales de las clases dominadas.

La subalternidad en Gramsci se contrapone a la *dominación/hegemonía* y la entiende como una subjetividad dentro de la sociedad civil y la sociedad política pero que tiene base económica. La experiencia subalterna sería la interiorización de los presupuestos de la élite moral e intelectual al frente del proceso histórico. Dentro de la teoría gramsciana el *Estado ampliado* está formulado bajo la suma de la sociedad política y la sociedad civil y las clases subalternas se encuentran en la periferia

de dicho estado. Esta situación implica que, aún siendo una parte integrante del estado, los subalternos no están del todo integrados en las relaciones de dominación que se dan dentro del Estado. Como explicita Massimo Modonesi:

El valor de este aporte es ampliamente reconocido en tres aspectos fundamentales: como propuesta historiográfica, como base de interpretaciones histórico-políticas y como esbozo de un proyecto de emancipación. El concepto de subalterno permite centrar la atención en los aspectos subjetivos de la subordinación en un contexto de hegemonía: la experiencia subalterna, es decir, en la incorporación y aceptación relativa de la relación de mando-obediencia y, al mismo tiempo, su contraparte de resistencia y de negociación permanente. (Modonesi, 2010: 37)

Modonesi (2010) construye una propuesta teórica que delimita las categorías de subalternidad, antagonismo y autonomía como instrumentos analíticos fundamentales para el análisis histórico y sociológico de subjetivación política y las formas y dinámicas de construcción de los sujetos sociopolíticos a partir del pensamiento de Gramsci. Es en este sentido que podemos contextualizar la proliferación del concepto subalterno tanto en el ámbito académico como político especialmente desde la recuperación y utilización sistemática que realizó la *Escuela de Estudios Subalternos* de la India, los denominados *EES* o *Subaltern Studies*, del concepto de *subalternidad* acuñado por Gramsci.

Dentro del marco de la *Escuela de Estudios Subalternos* la noción de subalternidad hay que enmarcarla en la relación de dominación que se establece y en la delimitación de la misma que se produce según los diferentes dispositivos de subordinación. Es por esta razón que desde el postcolonialismo surasiático las clases subalternas son aquellas cuya condición definitoria es la exclusión

de los lugares de enunciación en los procesos de formación de los estado-nación debido a la alianza establecida entre los colonizadores británicos y las elites nacionales que participaron en dicho proceso de formación.

Gayatri Chakravorty Spivak, una de las fundadoras y más importantes integrantes de los EES utiliza el término gramsciano en este contexto. Spivak enfatiza la condición de exclusión de los grupos subordinados y oprimidos carentes de voz. En su seminal artículo *¿Pueden los subalternos hablar?* Spivak constituye dentro de la Otredad al subalterno como un sujeto que no puede hablar ya que no forma parte del discurso, no existen las condiciones discursivas para ello, y lo ilustra con el doble papel subalterno de la mujer india por ser mujer y sujeto colonial. Como resume sucintamente Manuel Asensi Pérez:

[El texto] le sirve a Spivak para situar el problema teórico de la representación del subalterno en todos los polos de ese proceso: en el del sujeto que trata de representarlos (el intelectual), en el del objeto de la representación (el subalterno), y en el modo de la representación (la teoría, el método, el concepto). La segunda parte, por su lado, es empleada como una manera de ilustrar la fundamentación teórica de la primera. Tal ilustración se realiza mediante dos impactantes ejemplos: el de las viudas que se autoinmolan en la pira del marido muerto, y el de una tía suya que se suicidó a la edad de diecisiete años empleando su cuerpo como texto y mensaje. (Spivak, 2009: 10)

Tanto en Spivak como en el resto de integrantes de los EES el subalterno se contrapone binariamente a la élite ya que es definido como aquel que no pertenece a ese grupo. Como afirma Edward Said en el prólogo al volumen *Selected Subaltern Studies* la palabra *subalterno* “has both political and intellectual connotations. Its implied opposite is of course “dominant” or “elite”, that is, groups in power” (Guha y Spivak, 1988: v).

El texto de Spivak concitó un gran interés y fue el punto de partida para un gran debate en torno a la identidad del subalterno, su posición política y cuál es el papel del intelectual dentro de la discusión. La heterogeneidad de los discursos planteados imposibilita contestar con exactitud quién es el subalterno. Para Spivak el subalterno era aquél que no tenía posibilidad de hablar, en el sentido de no ser oído, y que, en plano planos social, no tienen posibilidades de mejora o movilidad social (Spivak, 2009: 25). Este planteamiento es compartido, con ciertas matizaciones, por el resto de integrantes de la EES y es la razón por las que se los acusa de esencialismo en su noción a diferencia de otros análisis de la subalternidad provenientes de otras partes del globo como puede ser Latinoamérica.

La disyuntiva que propone Spivak radica en que o bien se es un subalterno sin capacidad de aprender los lenguajes de occidente, sin capacidad de hablar desde los valores que afirman el estatus de la élite, o bien se es un intelectual del primer mundo con capacidad de ser escuchado. Spivak “quiere decir que el subalterno no puede hablar en ninguna forma que implique autoridad o sentido para nosotros, sin alterar las relaciones de poder / saber que lo constituyen, en primer lugar, como subalterno” (Beverley, 2011: 23). Si puedes “hablar” dejas de ser subalterno.

Manuel Asensi Pérez expone en relación al pensamiento de Spivak que “[e]stá en lo cierto Coronil al afirmar que la subalternidad es más bien un concepto relacional y relativo” (Spivak, 2009: 34). Esta concepción de la subalternidad y la dominación es particularmente interesante para este artículo puesto que permite soslayar la polaridad de Spivak y escuchar lo que tienen que decir los subalternos desde diversas posiciones subordinadas. Fernando Coronil afirma en este sentido que

[...] that we view the subaltern neither as a sovereign-subject that actively occupies a bounded place nor as a vassal-subject that results from the dispersed effects of multiple external determinations, but as an agent of identity construction that participates, under determinate conditions within a field of power relations, in the organization of its multiple positionality and subjectivity. (Coronil, 2000: 44)

Bajo esta premisa hay que entender el estudio de los subalternos se encuentra dentro de la interrelación que se produce entre los aspectos políticos y los culturales relacionados con su condición y actividad si queremos superar la incapacidad de oírlos o interpretarlos. En este sentido, para Beverley hay que encontrar la manera de traducir las luchas concretas por la “identidad” de grupos subalternos dentro de la rearticulación del proyecto marxista como idea modernizadora:

[...] lo que se opone a la posibilidad de una sociedad transparente a sí misma no es solamente el conflicto modernidad/tradición –o para hablar “en argentino”, civilización y barbarie–, sino la proliferación de diferencias y heterogeneidades producidas precisamente por la misma modernidad capitalista (...) [es decir], el concepto de lo subalterno no designa una identidad dentro pre o para-capitalista, sino precisamente una relación de integración diferencial y subordinada dentro del tiempo del capital. (Beverley, 2010: 23)

John Beverley explica claramente que quienes participan en los estudios subalternos, pese a no pertenecer a ese colectivo, no pretende representarlo, sino que buscan

[...] registrar las formas en que el saber y las prácticas que producimos e impartimos están estructurados por la ausencia, dificultad o imposibilidad de representación del subalterno. Esto equivale a reconocer, sin embargo, la inadecuación fundamental de nuestro saber y de nuestras prácticas, junto con las instituciones que las contienen, y por lo tanto, la necesidad de un cambio social general dirigido hacia un orden radicalmente democrático e igualitario. Este objetivo distingue la

perspectiva subalternista de otros proyectos posmodernos de cartografía cognitiva, tales como los estudios culturales. (Beverley, 2010: 24)

3. De representaciones, identidades y colectivos marginalizados en videojuegos

Una de las preguntas clave que nos encontramos en relación a la representación de los colectivos subalternos / marginalizados por parte de la academia la plantea John Beverley en estos términos:

¿Cómo podemos entonces “conocer” o “representar” al subalterno desde la perspectiva del saber académico o desde la práctica artística, cuando este conocimiento y esta representación están intrínsecamente involucrados en la producción social del subalterno, en su constitución como una “otredad”? (Beverley, 2011: 20-21)

Al igual que ocurre en otras industrias ligadas a la cultura, la posición hegemónica de lo occidental, y en posición dominante lo anglosajón, los videojuegos como medio reproducen y reifican las relaciones de poder existentes entre los diferentes colectivos sociales. Fron *et al.* (2007) adoptaron el término *Hegemony of Play* para designar la hegemonía que ejerce globalmente sobre la cultura que se crea y desarrolla alrededor de la acción de jugar por parte de la élite de la industria del juego. Esta hegemonía funciona

[...] on both monetary and cultural levels. It works in concert with game developers and self-selected hardcore “gamers,” who have systematically developed a rhetoric of play that is exclusionary, if not entirely alienating to “minority” players (who, in numerical terms, actually constitute a majority) such as most women and girls, males of many ages, and people of different racial and cultural backgrounds. (Fron *et al.*, 2007: 1)

Numerosas investigaciones al respecto inciden en la influencia que ha ejercido en la prevalencia de una élite notoriamente masculina, blanca/caucásica, cisgénero y heterosexual en cómo se ha estudiado las categorías *representación, diversidad e identidad* dentro de la academia (Fron *et al.* (2007), Shaw (2011, 2012, 2014), Lundelal (2015), Richard (2015), Malkowsky *et al.* (2017)).

Estos trabajos evidencian que las cuestiones sobre identidad y representación se han estudiado profusamente a partir de los marcadores de género, raza y sexualidad en los grupos marginalizados dentro del medio y desde los márgenes del mismo. Shaw hace hincapié en que la representación en los videojuegos al ser leídos, al igual que en otros media, empieza a ser importante para la audiencia toda vez que conectan con este tipo de texto a través de los procesos de construcción de la identidad y de identificación derivados de dicha representación. Para la investigadora estadounidense es importante que la academia cambie el foco de estudio de la diversidad en el medio debe virar de la construcción de la audiencia hacia la construcción del medio. Este cambio de foco es imprescindible para que la argumentación no gire casi exclusivamente en entender los grupos marginalizados en términos de lógicas de mercado. Para Shaw la lógica de mercado puede abrir la visibilización de colectivos de tal forma que su representación mejorará, pero de enmarcarse en esta lógica existe la posibilidad de que esa representación quede reducida a una buena o mala representación (2012, 2014).

Fron *et al.* (2007: 2) afirman acertadamente que la noción hegemónica de jugador y como se ha plasmado influye en la percepción y en la consideración de los grupos marginalizados

como jugadores. De manera complementaria, el análisis de Shaw de las políticas de representación en los videojuegos enmarcadas dentro de las lógicas de mercado implica que la industria conceptualiza los grupos marginalizados como nichos de mercado que deben ser satisfechos con contenido específico, reflejo de que también son jugadores (Shaw 2011, 2012, 2014). Dentro de esta lógica mercantil, las representaciones de grupos sociales que no se asientan dentro de ciertas categorías demográficas o que no participan en el mercado quedan excluidas por lo que se perjudica a aquellos grupos que más necesitan esa representación (Shaw 2014: 8).

Las lógicas de mercado sobre la demografía de los jugadores explican en parte las prácticas discriminatorias puesto que la construcción de la identidad personal se ve influenciada por las políticas identitarias derivadas de la industria. Y esto sucede tanto en el contenido creado en la producción y consumo del mismo como en el ámbito de la prensa y la crítica. Un punto de inflexión al respecto lo supuso el GamerGate, sus ramificaciones en las redes sociales y las consecuencias materiales que ha tenido en cuanto a las nuevas formas de ejercitar dominación y la violencia simbólica sobre colectivos marginalizados (Richard 2015, Chess and Shaw 2016, Kafai *et al.* 2016).

La polarización y el uso de las políticas de identidad bajo la lógica mercantilista tiene como efecto la potenciación del binarismo con la asunción de dualismos tales como hombre/mujer o blanco/racializado, lo que reduce, asimila, el debate político a una guerra cultural. El estudio de la cuestión del género ofrece una buena perspectiva de esta cuestión desde el ámbito académico. En este sentido Gabriela Richard (2013) identifica que existen tres olas de estudios sobre feminismo y videojuegos. La primera estaba centrada en la representación de los estereotipos de

género que presentan los videojuegos, cuales son los juegos que interesan a las mujeres y a las niñas, las diferentes experiencias de juegos que existen supuestamente por género y la invisibilización de las mujeres en la producción. En la segunda ola los estudios principales se interesaron en las experiencias de las mujeres que participan en la cultura lúdica y en la manera en que la industria podría ampliar, o ampliaba, el mercado para ser más inclusivo en esta categoría. Por último, la tercera ola se centra en cómo el género se relaciona con conceptos interseccionales tales como sexualidad, raza/etnicidad y clase.

From Barbie to Mortal Combat (Cassell & Jenkins, 1998) y *Beyond Barbie and Mortal Combat* (Kafai *et al.*, 2008a) son considerados los dos volúmenes que mejor encarna las primeras dos olas que propugna Richard y son un acercamiento perfecto para el estudio de la evolución de la cuestión del género en el medio. La parte más débil de estos estudios es su carácter binario y no interseccional, circunstancia que se ha intentado solucionar en volúmenes similares como *Diversifying Barbie and Mortal Kombat: Intersectional Perspectives and Inclusive Designs in Gaming* (Kafai *et al.*, 2016). En nuestro país estudios como Urbina Ramírez (2002), Gil Juárez y Vall-Llovera Llovet (2009), García Martín (2012), Márquez (2013) o VV.AA. (2013-2017) se entroncan con estos estudios. La principal diferencia es que en nuestro entorno no han salido volúmenes temáticos como sí sucede con los ya nombrados en el ámbito anglosajón.

Para salir del inicial binarismo, en la tercera ola se ha trabajado a partir de la noción de interseccionalidad, cuya importancia la definió sucintamente David Leonard al reivindicar los estudio de género y raciales en relación a los juegos:

Efforts to exclude race (and intersections with gender, nation, and sexuality) from public discussions through its erasure and the acceptance of larger discourses of colorblindness contribute to a problematic understanding of video games and their significant role in contemporary social, political, economic, and cultural organization. (Leonard, 2006: 1)

La cuestión de la raza había sido previamente estudiada y contextualizada por Anna Everett (2005) en “Serious Play: Playing with Race in Contemporary Gaming Culture”. Posteriormente Everett analizó junto a Craig Watkins (2008) los videojuegos como “racialized pedagogical zones” en los que se aprenden los estereotipos raciales en “The Power of Play: The Portrayal and Performance of Race in Video Games”. Los volúmenes recopilatorios ya nombrados de Kafay et al. (2016) o Malkowski et al. (2017) amplían el marco de análisis a interseccionar con el género o la identidad sexual como ya hemos descrito previamente.

Estudios de los últimos años centrados en analizar las experiencias de los jugadores de grupos marginalizados que tres de las cuestiones que más prevalecen son:

(1) harassment and gatekeeping were varied yet prevalent for women and players of color; (2) narrow definitions of gender and sexuality in game culture created significant barriers for queer players and queer expression; and (3) gatekeeping and marginalizing practices limited or prevented marginalized players’ learning and participation in gaming, and could have significant effects on their related technology pathways. (Richard en Kafai *et al.*, 2016: 85)

La emergencia de volúmenes centrados en estas cuestiones validan esta afirmación, véase Shaw (2014), Kafai *et al.*, (2016), Malkowsky et al. (2017) o Ruberg y Shaw (2017). En otras palabras, los videojuegos también funcionan como zonas o

espacios pedagógicos del imaginario colectivo. Por esta razón los procesos de dominación y violencia simbólica que se producen en el medio videojuego tienen implicaciones más allá de la esfera del juego. En muchos casos están detrás de las problemáticas relativas a la relación con la tecnología en general y con el acceso a disciplinas como ciencia, la tecnología, la ingeniería, las artes y las matemáticas, las denominadas disciplinas STEM, de los integrantes de los colectivos marginalizados.

Los documentados caso de acoso en juegos en línea, e-sports, redes sociales o comentarios despectivos, violentos e insultantes en artículos de la prensa digital son una variante de esta violencia simbólica que venimos denunciando. Si dijimos que el GamerGate fue un punto de inflexión en este aspecto, la situación lejos de remitir parece que se ha enquistado en ciertos sectores pese a los esfuerzos de todas las partes implicadas, incluida la industria, por reportar y rechazar estos comportamientos. A nivel mundial, una de las últimas grandes polémicas que evidencian las tensiones entre Hegemonía y subalternidad dentro del medio lo constituye la identidad sexual del personaje Tracer del videojuego *Overwatch* (Blizzard Entertainment, 2016). Ha sido tal la repercusión de la revelación de su lesbianismo a través de una historia corta en cómic digital que en Rusia no se puede leer dicho cómic por considerarse “propaganda gay” <<https://www.gaymer.es/es/2016/12/rusia-censura-tracer-overwatch-lgtb/>>.

Esta disputa alrededor de la identidad sexual de un personaje es una evidencia más de que el análisis del videojuego a través del prisma de pensamiento de Gramsci es válido y necesario para observar cómo opera la ideología dentro del medio. La razón la encontramos en que es en la cultura popular donde la

subalternidad se opone a y negocia con la imposición cultural proveniente de las élites. Storey escribe al respecto que la

[c]ulture is one of the principal sites where this division is established and contested: culture is a terrain on which there takes place a continual struggle over meaning, in which subordinate groups attempt to resist the imposition of meanings which bear the interests of dominant groups. It is this which makes culture ideological. Ideology is the central concept in cultural studies. (Storey, 1996: 4)

En este paradigma, los grupos dominantes están mejor posicionados para difundir sus ideas ideológicas que lo subordinados, véase la *Hegemony of play* propuesta por Fron *et al.* (2007) y la ideología subyacente dentro del medio. Gramsci abogaba que la cultura de masas jugaba un rol importante en el sostenimiento o el cuestionamiento del *status quo* poniendo de ejemplo el imaginario colectivo sobre los binarismos ciudad / campo y Occidente / Oriente y sus relaciones. Con respecto a este último punto, Gramsci entiende que Occidente necesita un Oriente inferior para poder legitimar su posición de poder. De manera equivalente, el autor palestino-estadounidense Edward Said desarrolló el concepto de *orientalismo* para explicar que la visión prejuiciosa que se tiene de Oriente, sobre el islam y los pueblos árabo-islámicos, es el resultado de siglos de imperialismo y sirven de justificación para las ambiciones coloniales occidentales.

Esta concepción imperialista, y simplificada todo sea dicho, entre amplios territorios socio-económico-políticos está muy presente en el medio del videojuego. Los *Casus Belli* representados en los juegos de disparo en primera o tercera persona se entroncan con lo esgrimidos en las guerras reales entre países eurocéntricos y del resto del mundo a lo largo de la historia occidental (García Martín y Cadiñanos Martínez, 2015). Ejemplo

de ello lo tenemos en videojuegos como la serie *Call of Duty* (Infinity Ward, 2003-2017), la serie *Age of Empire* (Ensemble Studios et al., 1997-2017), la serie *Far Cry* (Ubisoft, 2004-2017) o *Delta Force: Black Hawk Down* (Novalogic, 2003), *Empire Total War* (Creative Assembly, 2009), por citar algunos de lo más reconocibles. No es solamente que las relaciones entre países sean representadas bajo el esquema colonialista (Davis, 2009) sino que en muchos casos las identidades y el papel del espacio se mantienen dentro de este esquema como sugiere Mukherjee (2016). En Sisler (2008) o Shaw (2010) encontramos reflexiones sobre la representación de Oriente Medio en los videojuegos y la propia producción en contestación a la estereotipación occidental.

Esta concepción imperialista también la encontramos en la creación de mundos de fantasía cuya fuente de inspiración es la Edad Media, la cual suele circunscribirse a la Edad Media europea. Es el caso del mundialmente famoso *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment) o la serie *Heroes of Might and Magic* (New World Computing et al., 1995-2015). En ambos ejemplos la concepción eurocéntrica de las diferentes facciones es más que palpable al mantener diversos tropos sobre el diseño de los “bárbaros”.

Ocurre otro tanto con la diseminación de la ideología neoliberal y no solamente en la manera que se conciben las identidades y los colectivos marginalizados como nichos de mercado. Partimos de la premisa de que el videojuego es un artefacto netamente capitalista y postfordista (Kline et al. 2003: 74-75) y esta ideología económica es la imperante de manera cuasi omnipresente en el medio. A la visión postcolonialista se le suma el capitalismo como sistema económico aspiracional como sucede en la serie *Age of Empire* (Ensemble Studios et al., 1997-2017). Otro ejemplo de esta cuestión lo plantean videojuegos

cuyas mecánicas no permiten salirse de este marco conceptual, véase las series de *SimCity* (Maxis, 1989-2015), *Los sims* (Maxis y Edge of Reality, 2000-2017) o *Animal Crossing* (Nintendo, 2001-2017).

Los planteamientos ideológicos neoliberales también se manifiestan en la forma en que se representan las clases bajas o precarias en los mundos videolúdicos. En juegos de estrategia como los de la serie *Heroes of Might and Magic* (New World Computing et al., 1995-2015) o *Age of Empire* (Ensemble Studios et al., 1997-2017) las clases bajas o subalternas dentro de cada facción suelen servir únicamente para la construcción, el sector primario o incluso como carne de cañón en un ataque. Destacable en este sentido sería la saga de *Faraón* (Impressions GAMES, 1999) o *Zeus dios del Olimpo* (Impressions Games, 2000), donde para mejorar la civilización es necesario también mejorar y dotar de infraestructuras a las clases bajas, pero no es lo habitual.

La representación de la clase es un tema poco estudiado pero que cobra gran interés en los últimos tiempos como manifestación directa de los diferentes fuerzas ideológicas en acción. Por un lado, tenemos juegos como *Tom Clancy's The Division* (Ubisoft, 2016) dónde se perpetúan la imagen de pobreza ligada a delincuencia siguiendo los patrones de la moral protestante-calvinista típica de ciertos sectores de la élite estadounidense. Por otro lado, nos encontramos con visiones menos amables del sistema como ocurre en *Night in the Woods* (Infinite Falls, 2017), videojuego que refleja con gran realismo las consecuencias que la crisis económica tiene en una población precarizada y en una ciudad desindustrializada.

Garite (2003) argumenta que los videojuegos deben de ser considerado de manera equivalente a otras instituciones que

ayudan a mantener y reforzar el *status quo*, es un artefacto perfecto de reproducción de ideología. La ideología en los videojuegos no está solamente en la narrativa, tanto cinemática como textual, sino que también se encuentra en las mecánicas y en las reglas. Bogost denomina *retórica procedural* (Bogost, 2007: 3) a este tipo de expresión ideológica y argumenta que el videojuego “is the only medium of mass appeal across many ages, demographics and social and ethnic backgrounds that relies on conceptual frameworks - rule-base interactions - as its core mode of signification” (Bogost, 2007: 120).

Como dijimos previamente, debemos ser conscientes del papel que tenemos como jugadores, productores, críticos culturales y/o académicos de la interrelación que existe entre los aspectos políticos y culturales relacionados con la subalternidad si queremos ser capaces de incluir a los grupos subalternos como fuente de autoridad y romper el esquema de poder hegemónico imperante dentro del medio.

4. Los subalternos hablan

Gramsci entiende que la cultura popular es un campo en disputa entre proyectos conservadores y transformadores y los videojuegos como cultura popular entran dentro de esta categoría como hemos descrito a partir de *Tom Clancy's The Division* (Ubisoft, 2016) y *Night in the Woods* (Infinite Falls, 2017). En la noción del concepto *cultura* del intelectual italiano la gente puede utilizarla para realizar cambios culturales, sociales y políticos. La subalternidad en Gramsci hay que entenderla como un proceso de subjetivación política centrada en la experiencia de la subordinación. Es, por lo tanto, un proceso de desarrollo subjetivo

que implica tanto aceptaciones relativas de los presupuestos hegemónicos como elementos de resistencia. En este sentido, la cultura popular opera como una miríada de prácticas de resistencia frente a los valores que imponen las clases dominantes.

Podemos entender las comunidades de *modding* como uno de los campos de batalla donde las prácticas de resistencia han jugado un papel principal dentro del medio. Desde casi los inicios se han utilizado las herramientas que proveía el medio como medio de expresión creativa mediante la creación de *machinimas* o personificaciones de personajes, mapas o niveles. En este sentido hay que destacar las intervenciones artísticas, técnicamente denominadas *mods*, y los *machinimas* son uno de los pilares de creación de *Game Art* (García Martín, 2015 y 2016).

En los últimos tiempos la industria ha integrado esta práctica como uno de los factores comerciales de numerosos juegos.

Las nuevas formas de producir y jugar videojuegos posibilitan el desarrollo de alternativas al discurso dominante, videojuegos de vanguardia en palabras de Brian Schrank (2010), y que habilitan las posibilidades emancipadoras del medio. Los videojuegos Queer en general y el trabajo y la trayectoria vital de la desarrolladora Ann Anthropy en particular sirven para ilustrar esta cuestión. En su manifiesto *Rise of the Videogame Zinesters* (2012) propugna que todo el mundo puede crear su propio juego, aunque sea simplemente como expresión personal. Un ejemplo perfecto que ilustra esta idea es su videojuego autobiográfico *Dys4ia* (2012), quizá uno de los mejores ejemplos de juegos *queer* desarrollados hasta la fecha. A partir de un estilo visual retro, Anthropy nos plantea en *Dys4ia* que vivamos en primera persona como es la transición de un cambio de sexo y las dificultades emocionales que acarrea.

Robert Yang es otro ejemplo a tener en cuenta. Este desarrollador y profesor es el creador de diversos videojuegos centrados en la subcultura gay: *Hurt Me Plenty* (2014) se centra en el BDSM y explora la negociación dentro de este tipo de relaciones, *Succulent* (2015) es un simulador de sexo oral, *Cobra Club* (2016) es un simulador de la toma de fotos del pene para compartir en redes y *The Tearoom* (2017) es un simulador de encuentros en urinarios públicos.

Lo interesante de la propuesta de Anthropy o de Yang es que plantean la reapropiación de medio como una práctica de resistencia frente a la hegemonía imperante tal y como propugnaba Gramsci. La subcultura Queer dentro del medio se ha consolidado en los últimos tiempos tanto a nivel de producción, de contenidos como de legitimidad con numerosas iniciativas a nivel mundial como la convención móvil *GaymerX* <<https://gaymerx.com/>> o la comunidad *Gaymer.es* <<https://www.gaymer.es/es/>> en el ámbito hispano. *Queer Game Studies* de Ruberg y Shaw (2017) es un buen acercamiento académico aunque a nivel de análisis cultural podemos encontrar en la prensa cada vez más ejemplos.

Esta concepción del videojuego como herramienta emancipadora está detrás de la filosofía del colectivo hispanoparlante *ArsGames* del cual soy colaboradora. Dentro de los objetivos de esta asociación se encuentra la generación de nuevos modelos de creación, producción y distribución de videojuegos y productos editoriales relacionados con el marco de creación del *software* libre que sirvan para la transformación social a partir de la cultura y la industria videolúdica. Nuestra intención es reapropiarnos del medio y sus canales con el fin de producir y difundir nuevos discursos, actitudes e imaginarios. Para ello se han organizado conferencias, congresos, laboratorios de

creación de videojuegos o talleres educativos. Apostando por esa reapropiación se ha creado un sello propio de producción de videojuegos y otro editorial académico-divulgativo apostando en ellos por una perspectiva crítica del medio. Ahondando en ello, una propuesta reciente es *El Frente Lúdico de Judea* (eFeeLeJota) <<https://www.elsaltodiario.com/efeelejota>>, blog de divulgación y análisis del medio videolúdico desde un prisma social apoyado por el periódico *El Salto*.

Esta reapropiación del medio con fines crítico-sociales también lo encontramos en obras de *Game Art* como la iniciativa *Bordergames.org* del colectivo artístico La Fiambrera Obrera (2005), iniciativa que consistió en la cocreación de un videojuego sobre las vivencias de los jóvenes inmigrantes en el barrio madrileño de Lavapiés junto a un grupo de chavales magrebís. A medio camino entre la práctica artística y la teoría encontramos el trabajo de Mary Flanagan cuya premisa es un juego crítico tanto en su desarrollo como en la forma de jugarlo. Para la artista-desarrolladora es imprescindible incorporar la perspectiva crítica desde la conceptualización del juego e incorporar las problemáticas sociales desde esta fase (2009, 2014). Flanagan <<http://maryflanigan.com/>> en su trabajo es muy consciente de la necesidad de que los colectivos marginalizados, sin nombrarlos de esta manera, se doten de habilidades relacionadas con las herramientas digitales como forma de expresión, especialmente las niñas (Flanagan y Nissenbaum (2017)). Otro tanto ocurre con el desarrollador de origen italiano Molleindustria <<http://www.molleindustria.org/>> cuya obra al completo se conceptualiza bajo la comprensión del medio como herramienta crítica. El perfecto ejemplo es su reconocido simulador *Mcdonald's videogame* (2006).

5. Conclusiones

Fron *et al.* en su definición de *Hegemony of play* evidenciaron que la élite dominante que configura la cultura del juego y su influencia es notoriamente masculina, blanca/caucásica, cisgénero y heterosexual. A partir del trabajo de Gramsci, Spivak y de Beverley se hace patente la importancia de nuestro posicionamiento como sujetos sociopolíticos dentro del esquema de dominación / subalternidad en aras de contribuir al mantenimiento o al cuestionamiento de la producción social de lo subalterno dentro del medio. Este posicionamiento tiene que ver tanto en nuestro rol de productores de videojuegos, de jugadores / consumidores como el que ejercitamos en redes sociales bajo nuestra identidad de jugadores o en nuestra producción académica o crítico-cultural.

Al reinterpretar el análisis de la representación cultural de los colectivos marginalizados bajo el binomio gramsciano de *hegemonía / subalterno* nos permite entender que los videojuegos son un campo ideológico en disputa entre varios grupos sociales y que la reapropiación del medio posibilita su uso como herramienta de emancipación. Los ejemplos descritos dentro del apartado 3 certifican esta posibilidad al ofrecer un breve panorama de cómo la reapropiación del medio permite salirnos de las lógicas capitalistas hegemónicas como forma de resistencia de las mismas.

6. Referencias

Anthropy, Ann (2012). *Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Dropouts,*

Queers, Housewives, and People like You Are Taking Back an Art Form. New York: Seven Stories Press.

Bogost, Ian (2010). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Massachusetts and London: The MIT Press.

Bourdieu, Pierre (1999) *La distinción. Criterios y bases sociales del gusto*. Madrid: Taurus.

Bourdieu, Pierre (2007) *El sentido práctico*. Madrid: Siglo XXI Editores.

Bourdieu, Pierre y Jean-Claude Passeron (1996). *La reproducción. Elementos para una teoría del sistema de enseñanza* (2ª edición). México DF: Distribuciones Fontamara.

Beverley, John (2010). "SUBALTERNIDAD/MODERNIDAD/MULTICULTURALISMO (Con una nota adicional sobre el proyecto de la "marea rosada" latinoamericana)". *IC - Revista Científica de Información y Comunicación*, 2010, 7, pp. 21-34. <http://institucional.us.es/revistas/comunicacion/7/art_1.pdf> (02-02-2018)

Beverley, John (2011) *Políticas de la teoría. Ensayos sobre subalternidad y hegemonía*. Caracas: CELARG.

Cassell, Justine and Henry Jenkins (eds.) (1998). *From Barbie to Mortal Kombat. Gender and Computer Games*. Massachusetts and London: The MIT Press.

Chess, Shira and Adrienne Shaw (2016). "We Are All Fishes Now: DiGRA, Feminism, and GamerGate". To *DiGRA*, 2(2). pp. 21-30. <<http://todigra.org/index.php/todigra/article/view/39>>. (28-12-2017)

- Coronil, Fernando (2000). "Listening to the Subaltern: Postcolonial Studies and the Neocolonial Poetics of Subaltern States". Eds. Laura Chrisman and Benita Parry. *Postcolonial Theory and Criticism*. Cambridge: The English Association. pp. 37-55.
- Davis, Victor (2009) *Western Way of War. Infantry Battle in Classical Greece*. Berkeley, Los Angeles and London: University of California.
- Everett, Anna (2005). "Serious Play: Playing with Race in Contemporary Gaming Culture". Ed. J. Raessens and J. Goldstein. *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge. Massachusetts and London: The MIT Press. pp. 311-326.
- Everett, Anna and Craig Watkins. (2008) "The Power of Play: The Portrayal and Performance of Race in Video Games". Ed. Katie Salen. *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*. Foundation Series on Digital Media and Learning. Massachusetts and London: The MIT Press. pp. 141-164.
- Flanagan, Mary (2009). *Critical Play*. Massachusetts and London: The MIT Press.
- Flanagan, Mary and Helen Nissenbaum (2016). *Values at Play in Digital Games*. Massachusetts and London: The MIT Press.
- Flanagan, Mary y Helen Nissenbaum (2017). "Una metodología del diseño de juegos para incorporar temas de activismo social". *Bit y Aparte* n°5, enero de 2017. pp. 30-49.
- Fraser, Nancy (1997) *Iustitia Interrupta: Reflexiones críticas desde la posición postsocialista*, Bogotá: Siglo del Hombre Editores.

- Fron, Janine, Tracy Fullerton, Jacquelyn Ford Morie and Celia Pearce (2007). “The Hegemony of Play.” En *Situated Play: Proceedings of Digital Games Research Association 2007 Conference*. Tokyo, Japan, 1–10, 2007. <<http://ict.usc.edu/pubs/The%20Hegemony%20of%20Play.pdf>> (12-01-2018)
- García Martín, Ruth (2012). “La cuestión del género en los videojuegos”. *Studia Academica revista de investigación Universitaria n° 18 “De la prehistoria de Cuenca a la imagería de Marco Pérez”*, Centro asociado de Cuenca UNED. pp. 159-189.
- García Martín, Ruth (2015). “Cartografías del (Video) Game Art”. Eds. Cuesta Martínez, José y Javier Sierra Sánchez. *01 Videojuegos: Arte y Narrativa Audiovisual*. Madrid: ESNE Editorial. pp. 87-100.
- García Martín, Ruth (2016). “La estética videolúdica desde la práctica artística”. *LifePlay Vol. 5 Videojuegos y Filosofía*, mayo 2016: pp. 77-94.
- García Martín, Ruth y Begoña Cadiñanos Martínez (2015). “Kratos como paradigma del Casus Belli en los videojuegos”. Eds. Martínez de Salazar Muñoz, I. y Alonso Urbano, D., *02 Videojuegos: Diseño y Sociología*, Madrid: ESNE Editorial. pp. 343-364.
- Garite, Matt (2003). “The ideology of interactivity (Or, Video Games and the Taylorisation of Leisure)”. *Level Up Conference Proceedings*, Utrecht: University of Utrecht.
- Gil Juárez, Adriana y Montse Vall-Llovera Llovet (2009). *Género, TIC y videojuegos*. Barcelona: Editorial UOC.

- Gramsci, Antonio (1981). *Cuadernos de la Cárcel. Edición crítica del Instituto Gramsci a cargo de Valentino Gerratana*, 6 Tomo. México: Ediciones Era / Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.
- Guha, Ranajit y Gayatri Spivak (eds.) (1988). *Selected Subaltern Studies*. Oxford University Press, Nueva York y Oxford.
- Kafai, Yasmin, Jennifer Y. Sun, Jill Denner, Carrie Heeter (eds.) (2008). *Beyond Barbie & Mortal Kombat. New Perspectives on Gender and Gaming*, Cambridge, MA, MIT Press
- Kafai, Yasmin, Gabriela T. Richard and Brendesha M. Tynes (eds.) (2016). *Diversifying Barbie and Mortal Kombat: Intersectional Perspectives and Inclusive Designs in Gaming*. Pittsburgh. Carnegie Mellon: ECT Press, Ebook.
- Kline, Stephen, Nick Dyer-Witherford y Greig de Peuter (2003). *Digital Play: The Interaction of Technology Culture and Marketing*. Montreal & Kingston, London and Ithaca: McGill Quarry University Press.
- Leonard, David (2006). “Not a hater, just keepin’ it real: The importance of race- and gender-based game studies”. *Games and Culture* 1(1): pp. 83–88.
- Lundedal Hammar, Emil (2015). “Ethical Recognition of Marginalized Groups in Digital Games Culture”. En *Proceedings of DiGRA 2015: Diversity of Play: Games – Cultures – Identities*. Lüneburg, Germany: DiGRA. <<https://munin.uit.no/bitstream/handle/10037/7732/article.pdf?sequence=1>> (04-12-2017)
- Malkowski, Jennifer and TreaAndrea M. Russworm (Eds.) (2017). *Gaming Representation: Race, Gender, and Sexuality in Video Games (Digital Game Studies)*. Indiana.

- Márquez, Israel (2013). "Roles, estereotipos y usos género y videojuegos". *Telos: Cuadernos de comunicación e innovación*, N°. 96, 2013. pp. 106-114.
- Modonesi, Massimo (2010). *Subalternidad, antagonismo, autonomía. Marxismo y subjetivación política*, Editorial PROMETEO y CLACSO, Buenos Aires.
- Mukherjee, Souvik (2016). "Playing Subaltern: Video Games and Postcolonialism. Games and Culture", (First Published) February 9, 2016. <http://meaningfulplay.msu.edu/proceedings2014/mp2014_submission_46.pdf> (20-01-2018)
- Nash, Mary (2008). "Representaciones culturales, imaginarios y comunidad imaginada en la interpretación del universo intercultural", *VVAA La política de lo diverso. ¿Producción, reconocimiento o apropiación de lo intercultural? - I Training Seminari de joves investigadors en Dinàmiques interculturals*. Barcelona: Fundació CIDOB, 2008. pp. 13 - 22.
- Ruberg, Bonnie and Adrienne Shaw (2017). *Queer Game Studies*. Minnesota: University of Minnesota Press.
- Richard, Gabriela (2013). "Gender and gameplay: Research and future directions". (Eds.) Benjamin Bigl & Sebastian Stoppe. *Playing with Virtuality: Theories and Methods of Computer Game Studies*. New York, NY: Peter Lang. pp. 269-284.
- Richard, Gabriela (2015). "Intersecting Vulnerabilities in Game Culture: The Effects of Inequities and Stereotype Threat on Player Confidence, Identification and

- Persistence Across Gender and Race”. In Proceedings of DiGRA 2015: Diversity of Play: Games – Cultures – Identities. Lüneburg, Germany: DiGRA.
- <<http://www.researchgate.net/publication/275771792>>. (06-01-2018)
- Said, Edward W. (2002). *Orientalismo*. España: Debolsillo.
- Sisler, Vit (2008). “Digital Arabs: Representation in Video Games”. *European Journal of Cultural Studies*. Vol. 11, No. 2, SAGE Publications, 2008, pp. 203-220. <<http://www.digitalislam.eu/article.do?articleId=1704>> (20-01-2017)
- Shaw, Adrienne (2010). “Beyond Comparison: Reframing analysis of video games produced in the Middle East”. *Global Media Journal* 9. <<http://www.globalmediajournal.com/open-access/beyond-comparison-reframing-analysis-of-video-games-produced-in-the-middle-east.pdf>> (20-01-2017)
- Shaw, Adrienne (2011). “Towards an Ethic of Representation: Ethics and the representation of marginalized groups in video games”. (Eds.) K. Schrier and D. Gibson, *Designing Games for Ethics: Models, Techniques and Frameworks. Ethics and Game Design*, vol. 2. New York: IGI Publishing. pp. 159-177.
- Shaw, Adrienne (2012). “Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity”. *New Media & Society*, 14, no. 1 (2012). pp. 28-44.
- Shaw, Adrienne (2014). *Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture*. Minnesota: University of Minnesota Press.

- Shrank, Brian (2010). *Avant-garde Videogames. Playing with Technoculture*. Massachusetts and London: The MIT Press.
- Spivak, Gayatri (2009). *¿Puede hablar el subalterno? Edición crítica a cargo de Manuel Asensi*. Barcelona: MACBA.
- Storey, John (1996). *Cultural Studies and the Study of Popular Culture: Theories and Methods*. Athens, GA: University of Georgia.
- Urbina Ramírez, Santos (2002). “El rol de la figura femenina en los videojuegos”. *Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, N° 15. <<http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec15/santos.htm>> (13-01-2018)
- VV.AA. (2013-2017) *Revista Bit y Aparte*, nº 1-5.

7. Ludografía

- Anthropy, Ann (desarrolladora) (2012). *DYS4IA*.
- Blizzard Entertainment (desarrollador) (2016). *Overwatch*.
- Creative Assembly (desarrollador) (2009). *Empire Total War*.
- Ensemble Studios, Big Huge Games, Robot Entertainment, Gas Powered Games, Skybox Labs, Forgotten Empires, Relic Entertainment (desarrolladores) (1997-2017). Serie: *Age of Empire*.
- Impressions Games (desarrollador) (1999). *Faraón*.
- Impressions Games (desarrollador) (2000). *Zeus Señor del Olimpo*.
- Infinite Falls (desarrollador) (2017). *Night in the Woods*.

Infinity Ward, Treyarch, Sledgehammer Games, Spark Unlimited, Amaze Entertainment Rebellion Developments, n-Space, Gray Matter Interactive e Ideaworks Game Studio (desarrolladores) (2003-2017). Serie: *Call of Duty*.

Maxis (desarrollador) (1989-2015). Serie: *SimCity*.

Maxis y Edge of Reality (desarrolladores) (2000-2017). Serie: *Los sims*.

Nintendo (desarrollador) (2001-2017). Serie: *Animal Crossing*.

Novalogic (2003). *Delta Force: Black Hawk Down*.

New World Computing (1995-2003), Nival (Heroes V), Black Hole Entertainment (Heroes VI) y Limbic Entertainment (Heroes VI y VII) (desarrolladores) (1995-2015). Serie: *Heroes of Might and Magic*.

Ubisoft (desarrollador) (1989-2013). *Prince of Persia*.

Ubisoft (desarrollador) (2004-2017). Serie: *Far Cry*.

Ubisoft (desarrollador) (2016). *Tom Clancy's The Division*.

Yang, Robert (desarrollador) (2014). *Hurt Me Plenty*.

Yang, Robert (desarrollador) (2015). *Succulent*.

Yang, Robert (desarrollador) (2016). *Cobra Club*

Yang, Robert (desarrollador) (2017). *The Tearoom*.

| |
|---|
| Este mismo texto en la web |
| http://revistacaracteres.net/revista/vo7n1mayo2018/subalternidad |